

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi terjadi begitu pesat, sehingga hampir tidak ada sekat antara dunia satu dengan dunia lainnya. Perkembangan itu juga menimbulkan pergeseran minat dalam mendapatkan informasi dari layar kaca menjadi dunia *net*. Pernyataan tersebut dibuktikan pada tahun 2012, Dewan Pers dalam pengantarnya di buku *Blur: Bagaimana Mengetahui Kebenaran di Era Banjir Informasi* (Kovach & Rosenthal, 2012) merilis berdasarkan laporan Nielsen bahwa publik Indonesia menghabiskan waktu 20,3 jam seminggu untuk menonton televisi, sedangkan akses internet 14 jam seminggu. Pada tahun 2011, sembilan kota di Indonesia telah disurvei oleh AC Nielsen dan menunjukkan bahwa penggunaan informasi dari internet rata-rata mengalami kenaikan 20%.

Menyusul kemudian, Survei Litbang Kompas pada Juni 2015 di lima belas kota (di luar Jakarta) dengan 6.000 responden, menunjukkan empat dari sepuluh responden mengaku memiliki perangkat ponsel pintar. Sekitar 85% diantaranya aktif mengakses internet via ponsel. Tak kurang dari 61% responden juga mengaku lebih banyak mengakses media sosial. Fakta ini menunjukkan bahwa media sosial telah menjadi ruang publik baru perbincangan sosial politik.

Di samping itu, dunia *net* pun mengalami banjir informasi sehingga banyak informasi *hoax* atau berita palsu. Hal ini dikarenakan sosial media tidak memiliki lembaga sensor yang menyebabkan para pembuat konten sangat permisif memakai media sosial. Berdasarkan rilis dari liputan6.com, hasil survey tentang wabah *hoax* nasional yang dilakukan oleh Masyarakat Telematika Indonesia (Mastel) pada tahun 2017, menyebutkan bahwa channel atau saluran penyebaran berita atau informasi yang berisi konten *hoax* tertinggi adalah dari media sosial berupa *facebook* pada urutan tertinggi sebesar 92,40%, aplikasi *chatting* 62,80%, dan situs web 34,90%.

Mengutip Oktaviani & Loisa (2017, hlm. 87) *We Are Social* merilis data tentang statistik digital dunia Januari 2016, Indonesia memiliki 88,1 juta pengguna internet aktif, meningkat 15% dalam dua belas bulan terakhir. Pada November 2016, *Stanford History Education Group* (SHEG), melakukan

penelitian *civic online reasoning* (kemampuan menilai kredibilitas informasi dalam ponsel, tablet, dan komputer) pada anak-anak muda di dua belas negara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mereka tidak mampu mempertimbangkan informasi yang mereka lihat di internet. Anak-anak muda tersebut memiliki kesulitan membedakan iklan dengan artikel berita atau mengidentifikasi asal informasi.

Adanya fenomena di atas telah menunjukkan bahwa terdapat pergeseran minat dalam mendapatkan informasi. Sebelumnya, masyarakat biasa mendapatkan informasi dari media cetak atau layar kaca, akan tetapi akses informasi itu sekarang berpindah menjadi dari dunia *net*. Sedangkan dari pemaparan di atas, dapat ditemukan bahwa dunia *net* pun mengalami banjir informasi dan dipenuhi dengan kebebasan berekspresi. Eksploitasi media baru mulai mengancam keberadaan cara pandang objektif dan ruang publik. Keberadaan media baru juga sedikit banyak merubah gaya hidup generasi muda. Perubahan ini juga menjadi salah satu faktor berubahnya gaya hidup peserta didik dalam pembelajaran di sekolah.

Richard E. Gross dkk (1978, hlm.11) juga mengemukakan tantangan guru IPS saat ini yang sering kali bertemu dengan anak-anak yang semakin canggih dan lebih dewasa daripada yang harus mereka hadapi di masa lalu. Mereka adalah orang-orang muda dengan kehidupan yang semakin kompleks dan dengan kehidupannya yang sering kali merentang jauh melampaui batas-batas sekolah atau lingkungan sekitar. *The National Council for the Social Studies* (NCSS) memberikan pernyataan bahwa transmisi yang dibentuk dari media dapat diantisipasi dengan literasi media. Selain itu, Hamidulloh Ibda (2018, hlm. 2) menyebutkan bahwa pada abad 21, kemajuan teknologi bergerak pesat, negara memerlukan Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki tiga pilar penting. Ketiga pilar itu literasi, kompetensi, dan karakter. Tiga hal itu juga disebut dalam *World Economic Forum* 2015 yang memunculkan tiga pilar penting yaitu penguasaan literasi, kompetensi, dan karakter.

Subjek yang dituju dalam pendidikan literasi media adalah pengguna. Faktanya, pengguna di dunia ini adalah semua orang, tidak terbatas pada murid

saja. Untuk itu, dibutuhkan partisipasi aktif, agar praktisnya dapat dijalankan dengan maksimal. Pendekatan partisipatif membuat anak sebagai subjek yang diasumsikan memiliki kemampuan aktif merencanakan dan memilih tata belajar antara dirinya dan gurunya. Pendidikan dan literasi media dalam hal ini merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. Pendidikan merupakan sistem yang memiliki keistimewaan dalam peradaban manusia karena dinilai mampu membuat perubahan. Sedangkan literasi media adalah pendekatan yang bisa diterapkan oleh pendidik dalam setiap rangkaian pembelajaran.

Richard E. Gross dkk dalam bukunya *Social Studies for Our Times*, merinci 20 guideline untuk membuat pembelajaran IPS efektif, salah satu diantaranya adalah bahwa pendidikan IPS harus 1) menggunakan informasi terkini, 2) peka terhadap masalah sosial dan memanfaatkan keilmuan, 3) menstimulus aksi kreatif, 3) mengilustrasikan teknologi dan sains telah menimbulkan masalah. Prinsip pembelajaran IPS sendiri menuntut siswa agar berpikir kritis, mengedepankan etika, kreatif, dan peka terhadap permasalahan terkini termasuk masalah yang ditimbulkan dari teknologi dan sains. Sehingga ada sejumlah tujuan yang sama antara pembelajaran IPS dan literasi media. Selain itu, pembelajaran IPS, seharusnya dapat meningkatkan perkembangan intelek yang dapat ditujukan pada perilaku peserta didik, sehingga peserta didik mampu menolak dan memilih sesuatu. Tindakan memilih tersebut tentunya telah mendapatkan proses mempertimbangkan atau disebut dengan proses analisis, evaluasi, sampai pada kemampuan menarik kesimpulan dan keputusan. Hal ini disebut Piaget (Fatimah, 2008: hlm. 24) sebagai perkembangan kognitif seseorang dalam perkembangan intelektual.

Pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang terintegrasi dan dituntut untuk mengkaji berbagai aspek kehidupan. Dewasa ini, masyarakat khususnya muda-mudi di Indonesia bahkan dunia, lekat sekali dengan media. Media – konvensional maupun modern—merupakan bagian yang terintegrasi dari masyarakat bahkan seringkali menggambarkan realita bermasyarakat. Sehingga pengkajian mengenai literasi media dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

Program pendidikan, salah satunya sekolah formal, selalu dipercaya menjadi tempat yang paling strategis dalam pembentukan karakter individu. Namun sekolah tanpa guru tidak akan menghasilkan perubahan apapun. Richard E. Gross dkk (1978, hlm. 10-11) juga menyebutkan program pendidikan ilmu pengetahuan sosial akan efektif jika diajarkan oleh orang-orang yang memiliki wawasan luas dan persiapan matang agar memungkinkan mereka untuk menginstruksikan secara efektif berbagai topik yang terdiri dari ilmu pengetahuan sosial. Oleh sebab itu, pendidikan literasi media di sekolah pertama-tama harus diberikan terlebih dahulu kepada gurunya. Pilihan ini merupakan pilihan yang strategis karena guru dianggap memiliki pengaruh yang kuat untuk mengubah masyarakat. Ketika guru memiliki kompetensi untuk menerapkan pendidikan literasi media, maka kewajiban gurulah yang kemudian harus menerapkan keahliannya tersebut kepada para peserta didik.

Program Studi Pendidikan IPS Universitas Pendidikan Indonesia yang bertanggung jawab dalam mempersiapkan guru untuk mata pelajaran IPS di sekolah, memiliki sebuah keharusan untuk mendidik mahasiswanya menjadi masyarakat yang literat dan menguasai kompetensi-kompetensi literasi media yang mencakup kemampuan menggunakan, menganalisa, mengevaluasi, dan memproduksi informasi di media. Ada kekhawatiran, jika kompetensi tersebut tidak terpenuhi, mahasiswa Pendidikan IPS yang disiapkan menjadi guru tidak mampu menghadapi siswa-siswanya yang sudah selangkah lebih canggih daripada gurunya. Terlebih, mahasiswa sendiri memiliki kecenderungan mengakses situs-situs informasi di internet, mengakses *games online* sampai menggunakan *social media* dan aplikasi-aplikasi yang memudahkan pertemanan dalam *gadget* canggih. Pentingnya sebuah pemahaman berbasis literasi media semakin mendesak diberikan kepada mahasiswa, terutama mahasiswa Pendidikan IPS.

Penulis yakin, masalah sosial yang dibahas oleh mahasiswa Pendidikan IPS dalam perkuliahannya sebagian besar didapatkan dari *platform media online*. Banyaknya informasi yang didapatkan oleh mahasiswa dari internet juga perlu diolah terlebih dahulu. Ditegaskan (Siti Husaebah, 2014, hlm.118) masih

banyak mahasiswa yang hanya memanfaatkan fasilitas internet hanya sekedar jejaring sosial, game, dsb. Kalaupun mereka memanfaatkan beberapa *search engine* misalnya Google, Yahoo, dll dalam mencari sumber informasi, kebanyakan dari mahasiswa belum dapat menilai mana yang memiliki nilai dan mana yang sekedar sampah. Bahkan ada saja yang memberikan kutipan dari sumber yang tidak layak untuk dijadikan rujukan. Sehingga dalam proses pengolahan itu mahasiswa harus menggunakan kompetensi individu (*individual competences*) untuk menentukan kelayakan kontennya. Mahasiswa sebagai agen intelektual harus memiliki kompetensi yang lebih unggul dibandingkan masyarakat yang tidak mengenyam pendidikan hingga perguruan tinggi.

Merespon perkembangan IPTEK, Program Studi Pendidikan IPS Universitas Pendidikan Indonesia memiliki kurikulum yang memuat beberapa mata kuliah yang bersangkutan dengan pembelajaran berbasis digital. Mata kuliah tersebut diantaranya, Ilmu Teknologi dan Masyarakat, Media Pembelajaran dan TIK IPS, dan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran. Ketiga mata kuliah tersebut hadir sebagai salah satu jawaban untuk memenuhi tuntutan zaman saat ini. Merujuk dari silabusnya, tujuan mata kuliah Ilmu Teknologi dan Masyarakat adalah menghasilkan peserta didik yang mampu memecahkan dan mengatasi masalah dalam lingkungan kehidupannya di masyarakat yang berkaitan dengan interaksi antara ilmu, teknologi, dan masyarakat. Salah satu pendekatan yang dibahas di mata kuliah ini adalah dampak penyalahgunaan IPTEK bagi manusia dalam masyarakat yang berubah.

Hadirnya media baru seperti internet, portal online dan berbagai platform media sosial juga menjadi bagian dari pembaharuan dan perubahan IPTEK yang ada di kehidupan sosial mahasiswa. Hal itu menjadi sesuatu yang sangat dekat dengan aktivitas mahasiswa sehingga layak dikaji. Terutama dalam mata kuliah Ilmu Teknologi dan Masyarakat menyebutkan bahwa melalui kuliah ini terdapat beberapa capaian diantaranya:

- 1) Menguasai aspek-aspek pembelajaran IPS dalam merancang, mengembangkan, menilai proses dan hasil pembelajaran IPS

- 2) Menguasai dan memahami isu-isu sosial kontemporer seperti isu lingkungan hidup, kesadaran multibudaya, dan gerakan antikorupsi
- 3) Mampu mengambil keputusan strategis berdasarkan analisis informasi dan data dalam menentukan berbagai alternatif solusi berkaitan dengan pembelajaran IPS di persekolahan serta permasalahan terkait isu-isu sosial kontemporer seperti isu lingkungan hidup, kesadaran multibudaya, dan gerakan antikorupsi.

Selain menguasai aspek-aspek pembelajaran IPS, dan memahami isu-isu sosial kontemporer, mata kuliah ini juga menuntut mahasiswa agar mampu mengambil keputusan strategis dari banyaknya informasi dan data yang didapatkan mahasiswa. Untuk mencapai hal itu, dibutuhkan mahasiswa yang literat untuk mencapai keputusan strategis tersebut. Sehingga mata kuliah yang berhubungan dengan informasi, teknologi dan digitalisasi –terutama Ilmu Teknologi dan Masyarakat-- itu memiliki porsi yang besar dalam melakukan diseminasi literasi media dan membentuk kompetensi mahasiswa agar lebih bijak ketika berselancar di dunia maya.

Sejauh ini, belum ada hasil dan penelitian yang memperlihatkan sejauh mana mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Pendidikan Indonesia menguasai literasi, kompetensi, dan karakter yang diharapkan setelah mendapatkan mata kuliah tersebut. Sehingga melalui penelitian ini, peneliti bermaksud menganalisis kemampuan literasi media mahasiswa Pendidikan IPS jenjang S1 berdasarkan *individual competence framework* yang dikaji pada tahun 2009 oleh *European Comission* untuk mengukur kemampuan literasi media masyarakat di negara-negara Uni Eropa. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Lutviah (2011, hlm.8) *individual competence* merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan dan memanfaatkan media. Diantaranya kemampuan untuk menggunakan, memproduksi, dan mengomunikasikan pesan melalui media.

Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya, dalam penelitian ini peneliti akan menganalisis tingkat literasi media mahasiswa melalui efektivitas pembelajaran IPS dalam mata kuliah yang dinilai mampu meningkatkan literasi

media mahasiswa yang sudah dilakukan oleh mahasiswa Pendidikan IPS di Universitas Pendidikan Indonesia. Adapun efektivitas proses pembelajaran IPS yang akan dibahas dalam penelitian ini, tertuang ke dalam beberapa komponen antara lain 1) keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran 2) variasi metode yang diajarkan oleh dosen, dan 2) materi ajar yang terangkum dalam RPS, serta 4) sarana prasarana yang juga meliputi pengadaan barang untuk mendukung pemakaian media pembelajaran yang digunakan.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana gambaran pembelajaran IPS dan literasi media di kalangan mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Pendidikan Indonesia?
2. Bagaimana pengaruh efektivitas proses pembelajaran IPS terhadap literasi media di kalangan mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Pendidikan Indonesia?

C. Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan itu, penelitian ini memiliki tujuan diantaranya untuk:

1. Menganalisis gambaran pembelajaran IPS dan literasi media di kalangan mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Pendidikan Indonesia
2. Menganalisis pengaruh efektivitas proses pembelajaran IPS terhadap literasi media di kalangan mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Pendidikan Indonesia.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terdiri dari:

- a. Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gagasan baru bagi pengembangan teori yang berkaitan dengan efektivitas pembelajaran IPS yang sesuai dalam membentuk kemampuan literasi media berbasis *Individual Competences Framework*.
- b. Manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan literasi media di Program Studi Pendidikan IPS

- c. Manfaat kebijakan penelitian ini diharapkan program studi Pendidikan IPS dapat melakukan rancangan dan pengembangan kurikulum yang lebih *update* dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswanya, terutama dalam merumuskan mata kuliah dengan tema *digital lifestyle*.

E. Struktur Organisasi Tesis

Bab I Pendahuluan. Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi.

Bab II Kajian Teori. Pada bab ini memaparkan terkait rujukan-rujukan baik buku maupun jurnal yang memaparkan teori dari para ahli. Rujukan tersebut menjadi landasan untuk mengembangkan konsep dan permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini. Adapun beberapa kajian yang ada dalam bab ini antara lain: 1) Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial, 2) Literasi Media, 3) *Individual Competences Framework*, 4) Hubungan Pembelajaran IPS dengan Literasi Media, 5) Implementasi Literasi Media dalam Pembelajaran IPS, 6) Urgensi Literasi Media di Kalangan Mahasiswa, 7) Mahasiswa dan *Artificial Intellegences*, 8) Penelitian Terdahulu, dan 9) Hipotesis.

Bab III Metodologi Penelitian. Bab ini terbagi ke dalam beberapa sub bab, antara lain 1) Desain Penelitian, 2) Populasi dan Sampel, 3) Instrumen Penelitian, 4) Prosedur Penelitian, 5) Analisis Data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Pemaparan dalam bab ini berisi tentang perolehan data yang berhasil dikumpulkan selama dilakukannya penelitian. Adapun sub bab dalam bab ini yaitu: 1) Profil Program Studi Pendidikan IPS UPI, 2) Gambaran efektivitas proses pembelajaran IPS dan literasi media mahasiswa Pendidikan IPS UPI, 3) Pengujian hipotesis, 4) Analisis Hasil Penelitian, dan 5) Pembahasan Hasil Penelitian.

Bab V Penutup. Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi. Bab ini berisi tentang kesimpulan penelitian dan saran-saran yang direkomendasikan oleh peneliti, baik untuk penelitian selanjutnya maupun untuk *stakeholder* terkait berdasarkan penelitian ini.

Retno Ayu Hardiyanti, 2019

*PENGARUH EFEKTIVITAS PROSES PEMBELAJARAN IPS TERHADAP LITERASI MEDIA BERBASIS
INDIVIDUAL COMPETENCES FRAMEWORK DI KALANGAN MAHASISWA PENDIDIKAN IPS
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu